

BAB II

PEMBAHASAN

2.1. Landasan Teori

Dalam proses pembuatan sebuah *web* perlu dipahami terlebih dahulu adalah penjelasan teori- teori atau landasan teori yang menunjang perancangan sebuah *web* yang akan dibuat. Penulis menggunakan beberapa landasan teori pendukung yang dapat digunakan sebagai dasar dalam pembuatan program. Adapun beberapa teori yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah:

2.1.1. Program

Menurut Binanto (2005:1) kata program dan pemrograman dapat diartikan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan instruksi-instruksi tersendiri yang biasanya disebut *source code* yang dibuat oleh *programmer*.
2. Mendeskripsikan suatu keseluruhan bagian dari software yang *executable*.
3. Program merupakan himpunan atau kumpulan instruksi tertulis yang dibuat oleh programmer atau suatu bagian *executable* dari suatu *software*.
4. Pemrograman berarti membuat program komputer.

Pemrograman merupakan suatu kumpulan urutan perintah ke komputer untuk mengerjakan sesuatu. Perintah-perintah ini membutuhkan suatu bahasa tersendiri yang dapat dimengerti oleh komputer.

Sedangkan menurut Kadir (2010:2) mengemukakan bahwa, “Program berarti Kumpulan perintah yang ditujukan kepada komputer agar komputer dapat melakukan tindakan sesuai yang dikehendaki oleh pembuat perintah”.

Bahasa pemrograman adalah prosedur penulisan, atau bahasa komunikasi antara manusia dengan komputer. Menurut Munir (2011:17) Bahasa pemrograman komputer dikelompokkan menjadi dua, yaitu :

1. Bahasa tingkat rendah

Bahasa jenis ini dirancang agar setiap instruksinya langsung dikerjakan oleh komputer, tanpa harus melalui penerjemah (*translator*). Contohnya adalah bahasa mesin (Machine language).

Bahasa Mesin adalah sekumpulan kode biner (0 dan 1). Setiap perintah dalam bahasa mesin langsung “dimengerti” oleh mesin dan langsung dikerjakan. Bahasa tingkat rendah bersifat primitif, sangat sederhana, dan relatif sulit dipahami manusia. Bahasa *assembly* dimasukkan kedalam kelompok ini karena rotasi yang dipakai dalam bahasa ini merupakan bentuk “manusiawi” dari bahasa mesin, dan untuk melaksanakan instruksinya masih diperlukan penerjemahan (oleh *assembler*) ke dalam bahasa mesin. Bahasa tingkat rendah merupakan bahasa pemrograman generasi pertama yang ditulis orang.

2. Bahasa Tingkat Tinggi

Bahasa jenis ini membuat program menjadi lebih mudah dipahami manusia, dan lebih dekat ke bahasa manusia (bahasa Inggris terutama), kelemahannya,

program dalam bahasa tingkat tinggi tidak dapat langsung dilaksanakan oleh komputer. Ia perlu diterjemahkan terlebih dahulu oleh sebuah *transalator* bahasa (yang disebut kompilator atau *compiler*) ke dalam bahasa mesin sebelum akhirnya di eksekusi oleh CPU.

2.1.2. Internet

Menurut Febrian (2008:27), *Internet* yang kita kenal saat ini pertama kali dikembangkan tahun 1969 dengan nama *ARPAnet* (*US Defense Advanced Research Projecst Agency*) oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat. Kejadian ini berlangsung dua bulan setelah Neil Amstrong melangkah ke Bulan.

ARPAnet dibangun dengan sasaran untuk membuat jaringan komputer yang tersebar untuk menghindari pemusatan informasi di satu titik yang dipandang rawan untuk dihancurkan apabila terjadi peperangan. Di awal 1980-an , *ARPANET* terpecah menjadi dua jaringan, yaitu *ARPANET* dan Milnet (sebuah jaringan militer), akan tetapi keduanya mempunyai hubungan sehingga komunikasi antar jaringan tetap dapat dilakukan. Pada mulanya jaringan interkoneksi ini disebut *DARPA Internet*, tapi lama-kelamaan disebut *Internet* saja.

Menurut Shalahuddin (2008:6),”*Website* adalah informasi di *word wide web* yang disimpan dalam *file* yang berbeda-beda sebagai halaman *web*”. *Homepage* merupakan halaman dari sebuah situs *web*.

Menurut Shalahuddin (2008:3), “*Internet* atau *Internetwork* adalah sekumpulan jaringan berbeda yang saling berhubungan bersama sebagai salah satu

kesatuan dengan menggunakan berbagai macam protokol, salah satunya adalah protokol *TCP/IP* (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*)”.

TCP/IP adalah protokol yang paling banyak digunakan di *internet*. Protokol *TCP/IP* merupakan cara standar untuk memaketkan dan mengalamatkan data komputer (sinyal elektronik) sehingga data tersebut dapat dikirim ke komputer terdekat atau keliling dunia dan tiba dalam waktu yang cepat tanpa rusak dan hilang.

Menurut Oetomo (2007:23), di Indonesia jaringan internet mulai dikembangkan pada tahun 1983 di Universitas Indonesia berupa UINet oleh Dr. Joseph F.P. Luhukay. Ketika itu, ia baru menamatkan program doctor Filosofi Ilmu Komputer di Amerika Serikat. Jaringan dibangun selama empat tahun. Pada tahun yang sama, Luhukay pun mulai mengembangkan *University Network* (Uninet) di lingkungan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Uninet merupakan jaringan komputer dengan jangkauan lebih luas dan meliputi Universitas Indonesia, Institut Teknologi Bandung, Institut Pertanian Bogor, Universitas Gadjah Mada, Institut Teknologi Surabaya, Universitas Hasanudin, dan Ditjen Dikti.

Menurut Oetomo (2007:24), adapun fasilitas yang tersedia di *internet* meliputi sabagai berikut :

Layanan dalam *internet*

a. *E-mail*

E-mail merupakan jenis layanan di *internet* yang paling populer, yaitu layanan surat elektronik yang dapat digunakan untuk mengirim atau menjawab pesan,

mengirimkan *file* sebagai bagian dari berita *e-mail*, dan berlangganan berita kepada grup diskusi yang diminati.

b. *Mailing List*

Penggunaan *e-mail* dapat dikembangkan menjadi layanan *Mailing List* atau sering disingkat milis. Layanan ini bermanfaat untuk berlangganan informasi dari suatu grup diskusi yang diminati atau sarana diskusi yang mengasyikkan.

c. *Internet Relay Chat (Chatting)*

Layanan *Chatting* ini merupakan sarana yang murah bagi para pengakses untuk berkomunikasi secara tekstual. Jadi, pengakses berkomunikasi melalui tulisan yang diketik. Kemudian, rekan pengakses akan membalas dalam bentuk tulisan pula.

d. *USENET* dan *Newsgroup*

Jenis layanan ini berupa *Bulletin Board Service (BBS)* dalam bentuk pesan. Setiap pengakses *internet* dapat bergabung untuk saling bertukar informasi satu sama lainnya. *Newsgroup* adalah sarana konferensi elektronik jarak jauh bagi para pengakses *internet* berdasarkan kompetensi atau bidang minat tertentu.

e. *File Transfer Protocol*

Melalui layanan *internet* ini, para pengakses dapat pula mengirimkan *file* yang berisi tulisan, gambar, animasi, musik, atau *game* kepada para rekannya. *FTP* memungkinkan pengakses untuk menyalin data secara elektronik dari satu komputer ke komputer lainnya di dalam *internet*.

f. *Telnet*

Telnet fasilitas yang seolah-olah menghubungkan langsung komputer pengakses dengan komputer rekannya melalui internet.

g. *Web Browser*

Untuk mengakses *internet* diperlukan suatu program aplikasi yang disebut *Web Browser*. Program aplikasi ini mempunyai kemampuan untuk menampilkan suatu *Web Page* yang ditulis dalam format *HTML*. Dua contoh program aplikasi angkatan pertama adalah *Lynx* dan *Mosaic*. *Lynx* adalah *Web Browser* yang berbasis teks. Kekurangannya adalah tidak bisa menampilkan gambar, tetapi dia lebih cepat menampilkan teks. Format browser yang paling terkenal penggunaannya adalah *Internet Explorer* dan *Mozilla Firefox*.

h. *Word Wide Web*

Layanan multimedia *internet* atau yang dikenal *Word Wide Web (WWW)* merupakan aplikasi *internet* yang paling diminati para pengakses. *WWW* disukai karena mencakup sumber daya *multimedia*, antara lain suara, gambar, *video*, *audio*, dan *animasi*. Oleh karena itu, aplikasi demikian menjadi semacam sarana untuk menyajikan informasi yang interaktif dan atraktif. Layanan *WWW* lebih dikenal dengan sebutan *web*.

i. *Universal Resource Locator (URL)*

Seorang pengguna *internet* bukan hanya bisa mengakses *Web Page* yang berupa dokumen *HTML* saja, tetapi juga dapat mengakses dokumen- dokumen yang disediakan oleh *FTP*, *Gopher*, *Usenet News* , dan sebagainya. Karena jenis

dokumen yang bisa diakses bermacam-macam maka dibutuhkan suatu cara untuk menunjuk dengan tepat dan cepat ke dokumen yang diinginkan . *URL (Universal Resource Locators)* adalah jawaban masalah tersebut. Pada penggunaan *WWW*, penunjuk suatu sumber informasi menggunakan metode *Universal Resource Locator (URL)* yang merupakan konsep penamaan lokasi standard dari sisi *file*, direktori, komputer, lokasi komputernya dan untuk menentukan alamat yang akan kita pakai, untuk mengakses *internet* khususnya situs *web*. *URL* mengantarkan *browser* ke alamat yang dituju. Jadi, jika kita mengakses situs web terlebih dahulu kita menulis *URL* sebagai definisi alamat yang ditujuseperti :

http://www.yahoo.com/iklan_mini/index.htm

dimana:

http : adalah jenis protokol yang digunakan

www.yahoo.com : adalah alamat *host* yang digunakan

iklan_mini : adalah direktori atau *path* yang akan dituju

index.htm : adalah nama *file* yang akan diakses.

j. *Hypertext Transfer Protocol (HTTP)*

Menurut Shalahuddin (2008:4) , “*HTTP (Hypertext Transfer Protocol)* merupakan aturan pengiriman informasi yang berupa *hypertext* (teks pada komputer yang memungkinkan *user* saling mengirimkan informasi (*request-respons*)”. *HTTP* adalah protokol atau aturan standar untuk mengakses dokumen *HTML (Hypertext Markup Language)* pada *web*. *HTTP* dijalankan dengan cara

klien mengirimkan permintaan (*request*) kepada *server* dan *server* membalas permintaan klien dengan respon yang diminta.

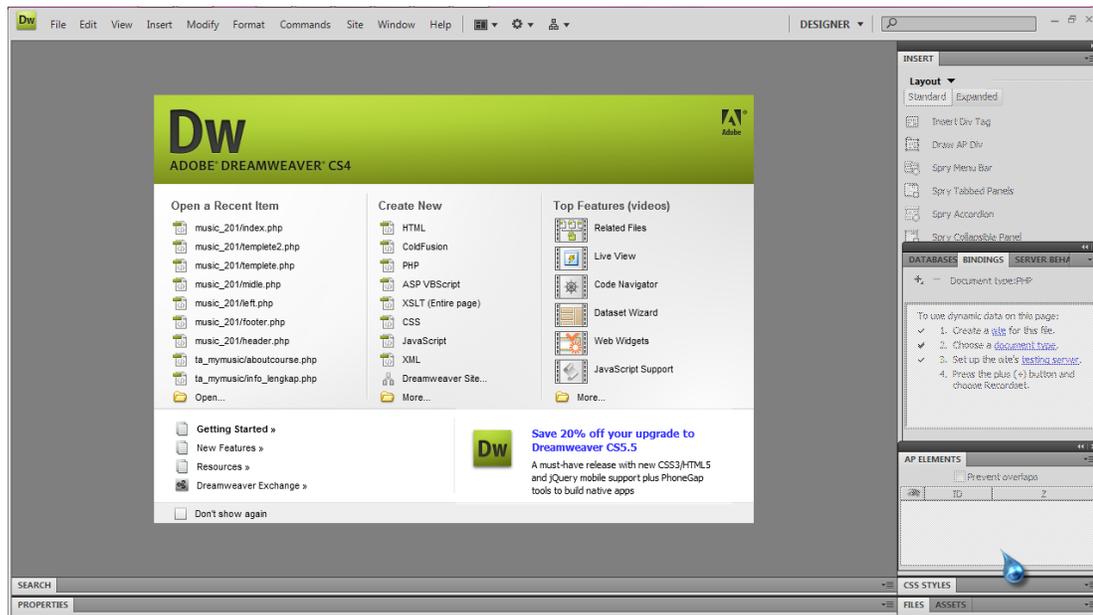
k. *Hypertext Markup Language (HTML)*

Menurut Shalahuddin (2008:19), “*HTML* atau *Hypertext Markup Language* adalah suatu format data yang digunakan untuk membuat dokumen *hypertext* (teks pada komputer yang memungkinkan user saling mengirimkan informasi)”.

Dokumen *HTML* harus disimpan dengan ekstensi *.htm* atau *.html*. *HTML* memiliki tag-tag yang telah didefinisikan untuk membuat halaman *web*. Penulisan tag-tag *HTML* dapat menggunakan huruf besar atau huruf kecil, karena *HTML* tidak *case sensitive* (membedakan huruf besar dan huruf kecil memiliki maksud berbeda).

2.1.3. Adobe Dreamweaver CS4

Menurut wahana komputer (2009:2), “*Adobe Dreamweaver CS4* merupakan salah satu aplikasi paling populer yang digunakan untuk membangun *website*”. *Dreamweaver* memberikan fasilitas pengeditan *HTML* secara *visual*. Aplikasi ini menyertakan berbagai fasilitas dan teknologi pemrograman *web* terkini seperti *HTML*, *CSS*, dan *Javascript*. Selain itu, aplikasi ini juga memungkinkan pengeditan *Javascript*, *XML*, dan dokumen *teks* lainnya secara langsung. Aplikasi ini juga mendukung pemrograman *Script Server Side* seperti *PHP*, *Active Server Page (ASP)*, *ASP.NET*, *ASP JavaScript*, *ASP VBScript*, *ColdFusion*, dan *Java Server Page (JSP)*.

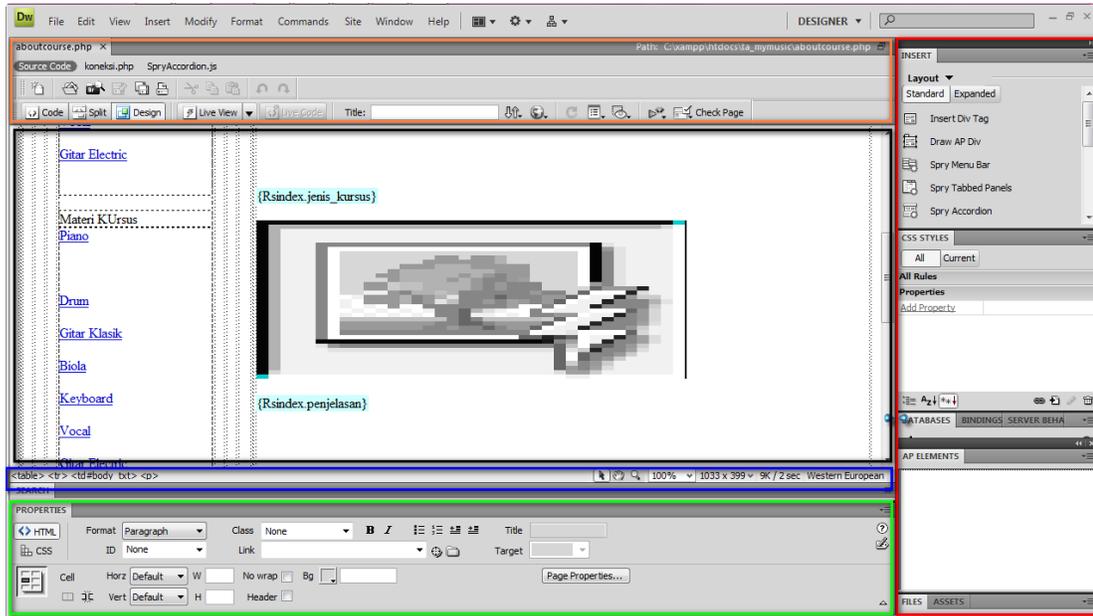


Sumber : wahana komputer (2009:7)

Gambar II.1.

Tampilan Awal Adobe Dreamweaver CS4

Berikut ini adalah bagian-bagian yang terdapat pada jendela kerja *Adobe Dreamweaver CS4* :



Sumber : wahana komputer (2009:13)

Gambar II.2.

Ruang Kerja Adobe Dreamweaver CS4

1. Kelompok Panel (kotak merah)

Mengandung berbagai kelompok panel berdasarkan fungsi mereka, seperti mengelola *file*, mengedit *tag html*, menambahkan konten dinamis ke halaman dan menambahkan elemen desain ke halaman.

2. Toolbar (kotak orange)

Dokumen (kotak orange) berisi pilihan yang membantu pengguna melakukan tugas-tugas seperti beralih antara tampilan yang berbeda dan memeriksa halaman *web* untuk standar aksesibilitas.

3. Status bar (kotak biru)

Akan menampilkan *link* cepat ke berbagai elemen halaman inspektor.

4. Properti (kotak hijau)

Berisi opsi untuk memodifikasi berbagai objek, seperti teks dan grafis, ditempatkan pada halaman *web*. Pilihan dalam panel ini akan bervariasi tergantung pada item yang dipilih.

5. Jendela Dokumen (kotak hitam)

Adalah di mana pengguna akan menghabiskan sebagian besar waktu mereka di *Dreamweaver*. Jendela Dokumen adalah tempat pengguna memasukkan (atau sisipkan disalin) teks, menyisipkan foto, desain halaman Anda, menerapkan format dan bentuk menyisipkan.

6. Tampilan Dokumen

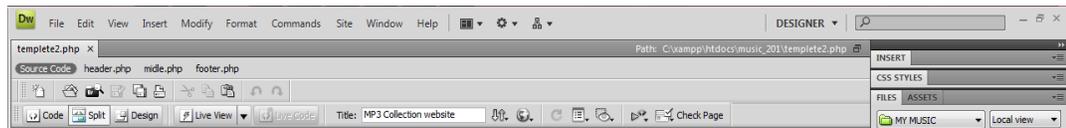
Adobe Dreamweaver CS4 memungkinkan pengguna untuk bekerja pada sebuah halaman web dalam tiga pandangan yang berbeda disebut Desain, Kode dan pandangan Split.

- a. Pandangan Desain menampilkan halaman cara muncul pada web browser.
- b. Pandangan Kode menampilkan kode yang digunakan untuk membuat halaman menampilkan.
- c. Pandangan Split baik desain dan kode dari halaman dalam satu jendela.

Pandangan ini terletak pada Toolbar Dokumen.

7. Mengubah ruang kerja

Jika setiap kita ingin mengubah ruang kerja, kita dapat dengan mudah melakukannya dengan mengklik *drop down* di sebelah pencarian di pojok kanan atas dan memilih lingkungan kerja yang kita inginkan. Atau kita bisa pergi ke *Layout Window Workspace*.



Sumber : wahana komputer (2009:31)

Gambar II.3.

Mengubah Ruang Kerja

8. Memasukkan Gambar

Jika kita ingin memasukan gambar agar lebih menarik dengan memasukkan beberapa gambar. Untuk memasukkan sebuah gambar pada halaman:

- a. Klik di lokasi yang diinginkan untuk menempatkan gambar.
- b. Pilih Gambar Sisipkan.
 - 1) Anda juga dapat menemukan ini pada panel Insert pada tab Common dengan mengklik tombol Gambar dan memilih foto.
 - 2) Anda juga dapat memiliki kursor Anda di mana Anda ingin gambar muncul. Dalam Panel Aktiva, cari dan klik gambar dan kemudian memasukkan klik di bagian bawah panel Aktiva.
 - 3) Arahkan ke folder yang dikehendaki, pilih file, dan klik OK.

- 4) Dalam Tag Gambar Aksesibilitas Atribut kotak dialog, dalam kotak teks Teks alternatif, ketik nama alternatif untuk menggambarkan gambar dan klik OK.
- 5) Anda kemudian dapat menentukan sifat gambar dengan memanfaatkan Inspektur Properti.



Sumber : wahana komputer (2009:29)

Gambar II.4.

Memasukkan Gambar

9. Memasukkan Tabel

Untuk menggunakan tabel, kita akan dapat posisi elemen-elemen lebih tepatnya pada halaman. Untuk membuat tabel pada halaman:

- a. Tempatkan titik penyisipan pada lokasi yang diinginkan pada halaman *web*.
- b. Pilih Tabel Sisipkan.

Menu ini juga dapat ditemukan pada panel *Insert* pada tab umum dan mengklik tombol Tabel.

- c. Tentukan pengaturan yang diinginkan dan klik OK.
- d. Kemudian anda dapat menentukan sifat meja dengan memanfaatkan Inspektur Properti.
- e. Jika anda berada di sel terakhir tabel, anda dapat menekan tab untuk menambahkan baris baru.



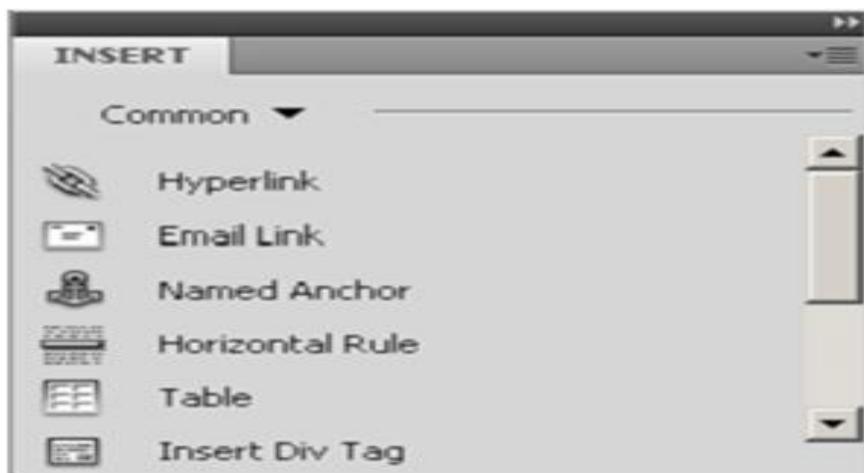
Sumber : wahana komputer (2009:30)

Gambar II.5.

Memasukkan Tabel

10. Insert Bar

Adobe Dreamweaver CS4 memberi kemudahan untuk merancang dan menata halaman demi halaman website, dengan menyediakan berbagai *Tools* yang siap pakai. Sangat mudah untuk menyisipkan elemen-elemen apapun yang kita perlukan, seperti *Text*, Gambar, atau Media lain sekalipun (suara, *film*, animasi *flash*, dll). Dengan cara ini kita bisa membuat halaman *website* yang canggih dan dilengkapi dengan berbagai media masa kini, tanpa harus tahu sedikitpun pemrograman di dalamnya. *Adobe Dreamweaver CS4* telah menyiapkan berbagai perangkat siap pakai dan akan menuliskan kode-kode yang diperlukan ketika kita menggunakan perangkat tersebut.



Gambar II.6.

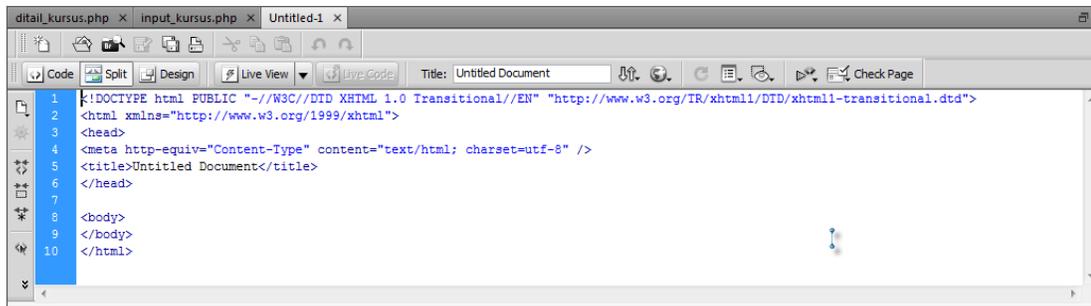
Insert Bar

11. Pengelolaan Situs

Adobe Dreamweaver CS4 dilengkapi dengan fitur untuk memudahkan pengelolaan situs, bahkan di dalamnya telah disiapkan *File Transfer Protocol (FTP)* yang dapat menghubungkan *file-file* yang tengah kita kerjakan dengan *server*. Dengan kemampuan tersebut, maka kita bisa yakin *website* yang sedang kita bangun akan berjalan dengan baik. Jika kita merancang halaman dengan menggunakan *CSS (Cascading Style Sheets)*, maka *Browser Compatibility Check* dan *CSS Advisor* akan membantu kita menemukan masalah dan sekaligus memperbaikinya. Hal ini ber hubungan dengan penggunaan *browser* yang berlainan.

12. Panel Code View

Adobe Dreamweaver CS4 memberikan kemudahan untuk dijadikan sebagai lingkungan pemrograman *web*. Kita dapat mengedit kode-kode *HTML* secara langsung dan kemudian berpindah-pindah dari tampilan programming ke tampilan desain. Dengan fasilitas color-coding, indentasi, dan alat bantu visual lainnya, *Adobe Dreamweaver CS4* menjadi sebuah lingkungan yang nyaman untuk pemrograman *web*, baik bagi pemula maupun tingkatan yang lebih lanjut. *Adobe Dreamweaver CS4* dilengkapi dengan pemrograman untuk lingkungan bahasa *Javascript*, *ColdFusion*, *PHP*, *ASP.NET*. Dilengkapi dengan Panel *Specialized Insert Menu* dan *Panel Code* untuk menuliskan pemrograman sesuai dengan bahasa yang kita kuasai.



```

1 <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
2 <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
3 <head>
4 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
5 <title>Untitled Document</title>
6 </head>
7
8 <body>
9 </body>
10 </html>

```

Gambar II.7.

Panel Code View

Adobe melakukan banyak perubahan pada *Adobe Dreamweaver CS4*. Perubahan yang dilakukan menyangkut inovasi pada desain dan pengembangan pada fitur pemrograman. Pada versi ini kita akan menemukan *Dreamweaver* yang lebih menyatu dengan produk lainnya dari *Adobe*, khususnya *Photoshop*. Sebagai bagian dari *Adobe Creative Suite*, maka *image* yang digunakan dalam

Dreamweaver akan terhubung dengan *Photoshop*. Dengan cara ini kita akan bisa mengedit secara langsung *image* dengan *Photoshop* dan menyimpan perubahannya.

13. File-file yang Berhubungan

Mengingat *website* masa kini menggunakan berbagai macam *file* seperti *CSS*, *Javascript*, dan lain-lain, maka pengelolaannya menjadi semakin rumit. Salah satu fitur baru yang ada di *Adobe Dreamweaver CS4* adalah ditampilkannya *file-file* yang dipergunakan oleh satu halaman *website*. *File-file* tersebut ditampilkan dalam satu deret pada bagian paling atas dokumen yang tengah dibuka.

14. Code Navigator

CSS (Cascading Style Sheets) dewasa ini telah menjadi standar dalam pengaturan tampilan *style* pada *text* dan bagian-bagian lain yang ber hubungan dengan tampilan yang dibuat seragam. Dengan adanya *Code Navigator*, maka secara cepat kita dapat melihat properti yang dipergunakan dalam bentuk *CSS*.

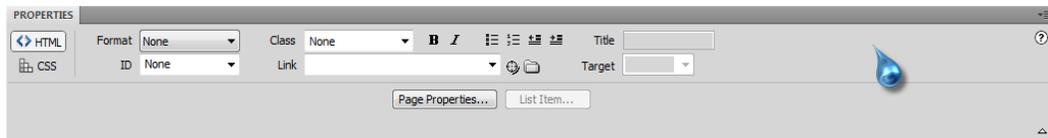


Gambar II.8.

Code Navigator

15. Panel Properties

Perbaikan yang cukup signifikan lainnya adalah pada panel *Properties*. *Adobe Dreamweaver CS4* membedakan kode properti untuk *HTML* dan *CSS*. Berbeda dengan versi-versi sebelumnya yang kadang-kadang pengaturan properti dituliskan sebagai kode *HTML* biasa atau sebagai kode *CSS* dengan nama yang dituliskan secara otomatis, seperti *Style1*, *Style2*, dan seterusnya. Dengan demikian, apabila kita ingin menuliskan *style* tulisan ke dalam kode *HTML*, maka tinggal klik pada tombol *HTML*. Demikian halnya, apabila kita ingin menuliskan *style* ke dalam *CSS*, maka klik tombol *CSS*.



Sumber : wahana komputer (2009:28)

Gambar II.9.

Panel Properties

2.1.4. MySQL

1. Mengetahui MySQL

Menurut Abdul Kadir (2008:348), “MySQL adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal. Kepopulerannya disebabkan MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses *databasenya*”. Selain itu, PHP bersifat *open source* (Anda tidak perlu membayar untuk menggunakannya) pada berbagai platform (kecuali untuk jenis *Enterprise*, yang bersifat komersial). Perangkat lunak MySQL sendiri bisa didownload dari <http://www.mysql.com>.

MySQL termasuk jenis *RDBMS (Relational Database Management System)*. Itulah sebabnya, istilah seperti table, baris, dan kolom digunakan pada MySQL. Pada MySQL, sebuah *database* mengandung satu atau sejumlah table. Table terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris satu atau beberapa kolom.

Salah satu database server yang cukup dikenal ini adalah MySQL. Adapun keunggulan dari MySQL adalah :

- a. Mampu menangani jutaan user dalam waktu yang bersamaan.
- b. Mampu menampung lebih dari 50.000.000 *record*
- c. Sangat cepat mengeksekusi perintah
- d. MySQL menggunakan SQL dan bersifat *free* (gratis)
- e. MySQL dapat berjalan diberbagai *platform*, antara lain Linux, Windows, dan lain sebagainya

Selain itu, MySQL juga menyediakan dukungan *open source*. Setiap pengguna MySQL diizinkan mengubah *source* untuk keperluan pengembangan atau menelaraskan spesifikasi *database* sesuai kebutuhan.

2. Fungsi MySQL dalam *Sintaks* PHP

PHP berfungsi sebagai *Application Programming Interface* (API) yang menghubungkan *programmer* dengan MySQL. API dapat diibaratkan seorang dengan dua muka, dan satu muka PHP menghadap *programmer* untuk berkomunikasi dengannya, dan satu muka yang lain menghadap MySQL untuk menyampaikan pesan dari *programmer*.

Berikut beberapa fungsi MySQL yang sering digunakan beserta deksripsi singkat masing-masing fungsi tersebut :

a. *mysql_connect ()*

Sebelum melakukan operasi apapun di MySQL, hal pertama yang harus dilakukan adalah membuka koneksi dengan MySQL. Fungsi yang digunakan untuk membuka koneksi dengan MySQL adalah *mysql_connect ()*.

b. *mysql_close ()*

Digunakan untuk mengakhiri koneksi ke MySQL. Fungsi yang digunakan *mysql_close ()*.

c. *mysql_create_db ()*

Selain di gunakan untuk melakukan koneksi MySQL, *username* dan *password* yang diberikan oleh *administrator server* adalah juga merupakan izin terbatas untuk membuat dan menggunakan *database* sendiri untuk *database* yang

hanya dapat diakses oleh *username* dan *password*, digunakan fungsi *mysql_create_db()* setelah koneksi MySQL dibuka.

d. *mysql_db_query()*

Perintah yang diberikan kepada MySQL untuk melakukan sesuatu disebut dengan *query*. *Query* dikirim kepada *database* yang sedang aktif.

e. *mysql_select_db()*

Jika suatu website menggunakan satu *database*, fungsi *mysql_select_db()* dapat digunakan memilih *database* yang sedang aktif. Dengan memilih *database* yang aktif tersebut dapat menghemat *resource*. Tidak perlu mengulang fungsi *mysql_select_db()* untuk mengirimkan *query* kepada *database* yang aktif.

f. *mysql_query()*

Fungsi *mysql_query()* digunakan untuk mengirimkan *query* kepada *database* aktif yang sudah dipilih dengan fungsi *mysql_select_db()*.

g. *mysql_fetch_row()*

Fungsi *mysql_fetch_row()* digunakan untuk mengambil hasil *query* dari *database* sebagai data *numeric array*. Fungsi ini akan mengambil data baris per baris (per *record*) dari *database* secara berulang-ulang sampai nilai kondisi *query* menjadi *FALSE*. Nilai kondisi *query* diperoleh dari fungsi *mysql_query()* (*\$query*).

h. *mysql_fetch_array()*

Hampir sama dengan *mysql_fetch_row()*, *mysql_fetch_array()* digunakan untuk mengambil hasil *query* dari *database* sebagai data *associative array*.

i. *mysql_num_rows()*

Fungsi *mysql_num_row()* digunakan untuk menghitung jumlah *row* (blok data atau *record*) hasil *query*

Secara umum *SQL* terdiri dari dua bahasa, yaitu *Data Definition Language (DDL)* dan *Data Manipulation Language (DML)* :

a. *Data Definition Language (DDL)*

DDL digunakan untuk mendefinisikan, mengubah, serta menghapus basis data dan objek-objek yang diperlukan dalam basis data, misalnya *table*, *view*, *user*, dan sebagainya. Secara umum, *DDL* yang digunakan adalah :

- 1) *Create* : Untuk membuat objek baru
- 2) *Use* : Untuk menggunakan objek
- 3) *Alter* : Untuk merubah objek yang sudah ada
- 4) *Drop* : Untuk menghapus objek

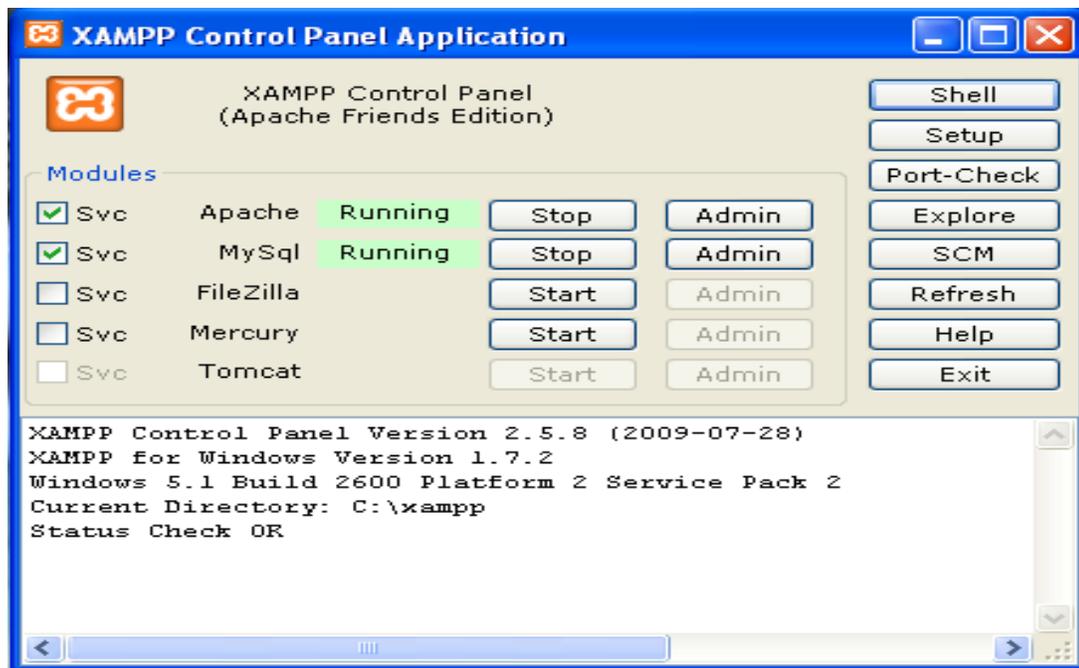
b. *Data Manipulation Language (DML)*

Merupakan perintah yang digunakan untuk mengoperasikan atau memanipulasi isi *database*. Perintah–perintah tersebut adalah :

- 1) *Select* : Perintah untuk mengambil data dari *database*
- 2) *Insert* : Perintah untuk menambah data dari *database*
- 3) *Update* : Perintah untuk memodifikasi / merubah data pada *database*
- 4) *Delete* : Perintah untuk menghapus data pada *database*

2.1.5. XAMPP

Menurut Ramadhan (2006:3) menyatakan bahwa "XAMPP merupakan sebuah *tool* yang menyediakan beberapa paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dengan menginstal XAMPP, Anda tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi *web server Apache, PHP, dan MySQL* secara manual. XAMPP akan menginstalasi dan mengonfigurasinya secara otomatis untuk Anda".



Sumber : Ramadhan (2006:3)

Gambar II.10.
Tampilan Xampp

2.1.6. PHP (*Personal Home Page*)

Sejarah *PHP*

Awalnya *PHP* dibuat dengan menggunakan bahasa *Perl* tapi karena kebutuhan penggunaan *web* semakin kompleks maka dikembangkan *PHP* dengan bahasa C. Menurut Nugroho (2004:6) mengemukakan bahwa “*PHP (Hypertext Preprocessor)* adalah sebuah bahasa pemrograman yang berbentuk *scripting*, yang digunakan untuk membuat halaman *web* yang dinamis.” Sejarah *PHP* dimulai pada tahun 1995, ketika Rasmus Lerdorf seorang *programmer development contractor* mengembangkan *script Perl/CGI* untuk mengetahui jumlah pembaca *online resume*-nya. *Script* tersebut mengerjakan dua hal, yaitu, mencatat informasi pengunjung, dan menampilkan jumlah pengunjung kehalaman *web*. Pada tahun 1997 dikeluarkan *PHP* versi 2.0 yang memiliki fungsi khusus untuk mengakses *database*. Tahun 1998 dengan bantuan *developer* lainnya, Rasmus mengeluarkan *PHP* versi 3.0. Andi Gutmans dan Zeev Suraski adalah peluncur resminya yang digunakan dalam aplikasi *e-commerce*. *PHP* versi 4 dikeluarkan untuk menangani kelemahan *PHP* 3, yaitu penggunaan fungsi yang begitu kompleks dan penambahan fitur baru. Pada Desember 2003 diluncurkan *PHP* versi 5 yang dibuat untuk menangani kelemahan-kelemahan yang terdapat pada versi sebelumnya. *PHP* versi 5 juga dapat membuat *file swf* dan *applet java*. Waktu itu belum ada *tools* seperti yang dibuat oleh Rasmus, sehingga banyak *developer* yang mengirimkan *e-mail*, menanyakan skrip yang dibuatnya. Hal itulah yang membuat Rasmus melepasnya dan memberinya nama *PHP (Personal Home Page)*.

2.1.7. *Cascading Style Sheet (CSS)*

Menurut Yeti Kustiyaningsih dan Devie Rosa Anamisa (2011c:47) mengemukakan bahwa “ CSS adalah Kumpulan kode-kode yang berurutan dan saling berhubungan untuk mengatur format/tampilan suatu halaman HTML ”.

Aturan dalam *Cascading Style Sheet* terdiri atas dua bagian utama, yaitu :

1. *Selector*

Selector yaitu sebuah string yang mengidentifikasi apakah sebuah elemen berhubungan dengan aturan yang akan diimplementasikan.

2. *Deklarasi*

Deklarasi yaitu properti misalnya *Font-size* dengan nilai yang sesuai.

Contoh : *font-size* 12pt.

Kegunaan dari CSS itu sendiri adalah :

1. Mempersingkat penulisan tag HTML.
2. Mempercepat proses *rendering*.
3. Lebih mudah dan cepat dalam mengatur *design*.
4. CSS dapat melakukan beberapa hal yang tidak dapat dilakukan oleh HTML.

Contoh penulisan CSS :

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
<TITLE>contoh CSS</TITLE>
```

```
<STYLE type="text/css">
```

```
H1 {color: pink}
```

```
</STYLE>
```

```
<BODY>
```

```
<H1>Bina Sarana Informatika</H1>
```

```
//Tulisan Bina Sarana Informatika akan Berwarna pink.
```

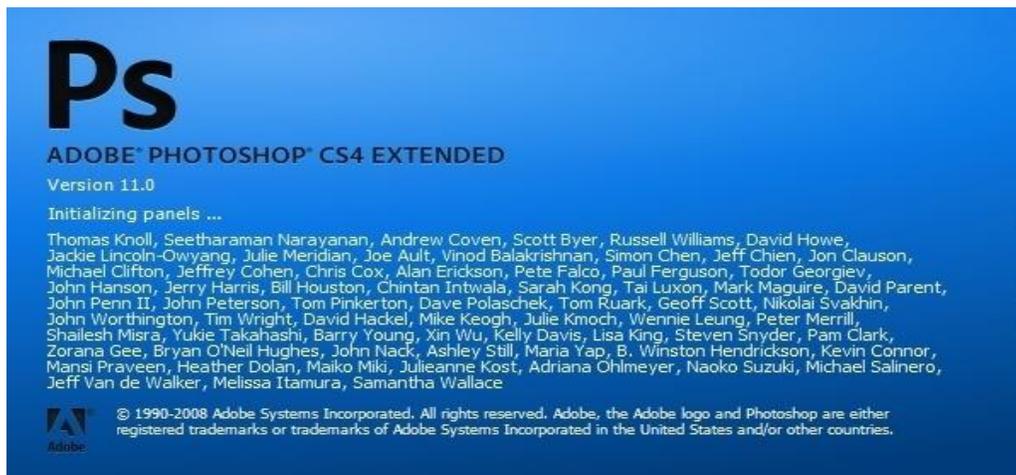
```
<p>
```

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

2.1.8 Adobe Photoshop CS4

Menurut Wahana Komputer (2010:1) Adobe Photoshop CS4 merupakan “Program aplikasi komputer pengolah grafis yang saat ini paling populer dan banyak digunakan untuk mengolah gambar, membuat halaman web, dekstop publishing, dan sebagainya”.



Sumber :Wahana Komputer (2010:5)

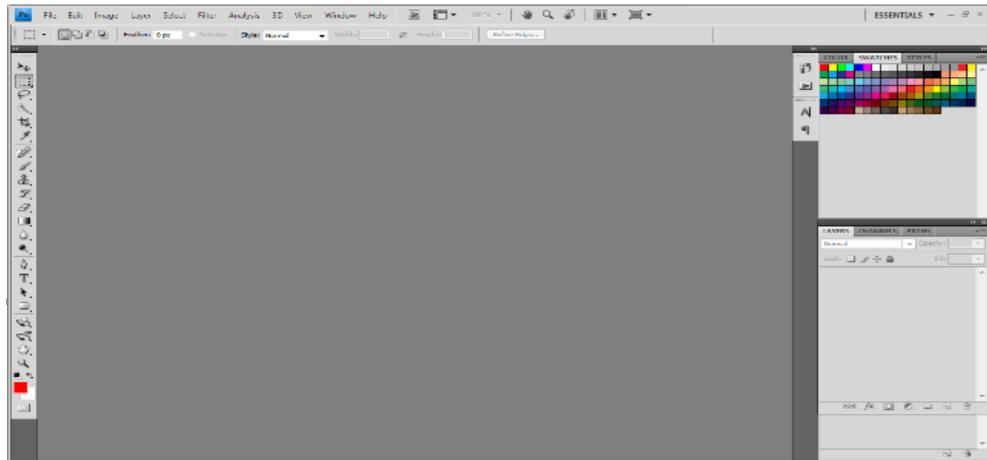
Gambar II.11

Tampilan Adobe Photoshop CS4

Adobe Photoshop CS4 merupakan *software* manipulasi *image digital* yang berguna untuk mengoreksi warna image dan pemberian efek khusus. Dukungan format file pada *Adobe Photoshop CS4* yang umumnya digunakan untuk membangun web antara lain:

- a. BMP, *format image Windows* untuk Dos dan *Windows* pada komputer yang kompatibel, biasanya untuk format pembuatan background.

- b. GIF, digunakan untuk menampilkan grafik warna-warna terindeks dan image pada dokumen HTML yang dipakai pada *World Wide Web* dan pelayanan online lainnya.
- c. JPEG/JPG, digunakan untuk menampilkan foto dan gambar-gambar hidup pada dokumen HTML.



Gambar II.12

Tampilan Ruang Kerja *Adobe Photoshop CS4*

2.1.9. Pengenalan Spesifikasi *File*

File yang dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari *record-record* yang memiliki data yang sejenis. Menurut Sugiyono (2005:76) *File* dapat didefinisikan sebagai berikut :

1. *File* Induk (*Master File*)

Merupakan jenis *file* yang paling penting, terdiri dari *field* yang isinya relatif tetap. Ada dua jenis *file* induk yaitu :

a. *File Petunjuk (Reference Master File)*

Berisi *record* yang tidak berubah atau perubahan yang terjadi relatif kecil.

Contoh : *file* pribadi siswa yang berisi *field* alamat, nama dan lain-lain.

b. *File Dinamis (Dynamic Master File)*

Berisi *record* yang terus menerus berubah dalam kurun waktu tertentu (berubah secara berkala) atau berdasarkan suatu peristiwa.

Contoh : *file* pembayaran.

2. *File Transaksi (Transaction File)*

Berisi *record-record* yang akan memperbaharui *record-record* yang ada pada berkas induk. Memperbaharui berupa penambahan *record* dan penghapusan *record*.

3. *File Laporan (Report File)*

Berkas yang berisi *record-record* yang akan disusun sedemikian rupa sehingga memudahkan pemakai mendapatkan informasi dari *file* tersebut. *File* ini dapat dicetak ke kertas atau ditampilkan dilayar.

4. *File Kerja (Temporary File)*

Berisi *record-record* yang diperlukan sementara. Dari *file* ini dapat dibuat sebuah program dan dipakai oleh program lain sebagai masukan.

5. *File Program (Program File)*

Berisi perintah-perintah untuk memproses data. Perintah dapat ditulis dalam bahasa pemrograman *COBOL*, *FOTRAN*, *PASCAL*, *VISUAL BASIC*

6. *File Tampung (dump File)*

File ini dipakai untuk tujuan pengamanan, mencatat tentang kegiatan memperbaharui sekumpulan transaksi yang sudah diproses.

7. *File Kepustakaan (Library File)*

File ini dipakai untuk menyimpan program aplikasi, program utilitas dan program lainnya.

8. *File Sejarah (History File)*

File ini merupakan tempat akumulasi dari pemrosesan *file* induk, *file* transaksi. *File* ini berisikan data yang selalu bertambah, sehingga *file* ini terus berkembang seiring kegiatan yang terjadi.

2.1.10. Struktur Navigasi

Menurut Prihatna (2005:51), Struktur Navigasi adalah “Susunan menu atau hirarki dari suatu situs yang menggambarkan isi dari setiap halaman dan *link* atau navigasi tiap halaman pada suatu situs *web*”.

Navigasi memberikan kemudahan dalam menganalisa keinteraktifan seluruh *pages* dalam *web* dan bagaimana pengaruh keinteraktifannya terhadap pengguna. Struktur navigasi suatu situs web sangat dipengaruhi oleh tujuan dari situs *web* yang akan dibuat. Bentuk-bentuk dasar dari peta navigasi adalah sebagai berikut :

1. *Linear* (Satu Jalur)

Linear merupakan struktur yang hanya mempunyai satu rangkaian cerita yang terurut. Struktur ini menampilkan satu demi satu tampilan layar secara berurutan.

Tampilan yang dapat ditampilkan pada struktur ini adalah satu halaman sebelumnya atau satu halaman sesudahnya, dan tidak dapat menampilkan dua halaman sebelumnya maupun dua halaman sesudahnya, dan juga tidak diperbolehkan adanya percabangan.



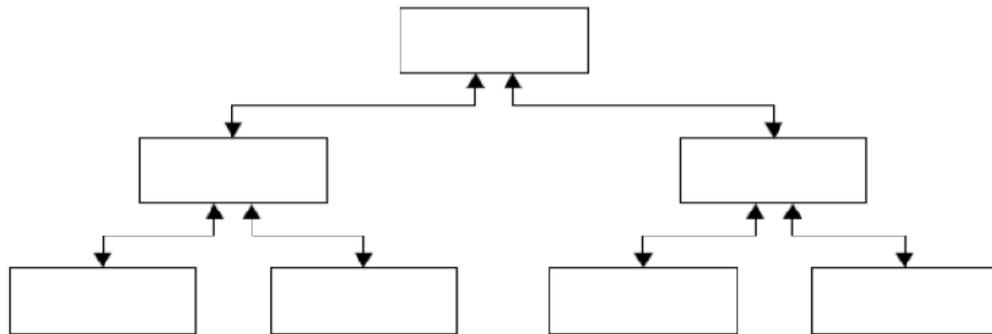
Sumber : Prihatna (2005:53)

Gambar II.13

Struktur Navigasi *Linear*

2. *Hierarchical* (Hirarki)

Struktur ini mengandalkan percabangan untuk menampilkan data berdasarkan kriteria tertentu. Tampilan pada menu pertama disebut dengan *master page* (halaman utama), dan akan mempunyai halaman percabangan yang disebut sebagai *slave page* (halaman pendukung). Jika salah satu halaman pendukung dipilih atau diaktifkan, maka tampilan tersebut akan bernama *master page* (halaman utama kedua), dan seterusnya. Struktur ini juga tidak memperbolehkan adanya tampilan linear.



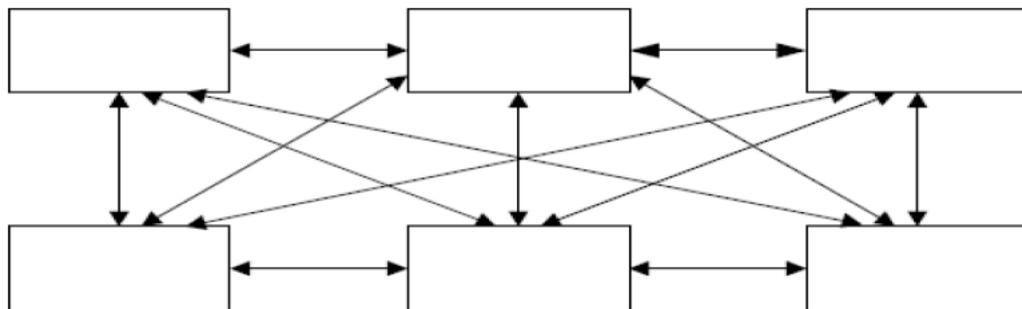
Sumber : Prihatna (2005:54)

Gambar II.14

Struktur Navigasi *Hierarchical* (Hirarki)

3. *Non-Linier* (Tidak Berurut)

Struktur non-linier merupakan pengembangan dari struktur navigasi linier. Pada struktur non-linier diperbolehkan membuat navigasi bercabang namun berbeda dengan struktur hirarki. Walaupun terdapat percabangan tetapi tidak ada *master page* dan *slave page*. Setiap halaman mempunyai kedudukan yang sama antara yang satu dengan yang lain.



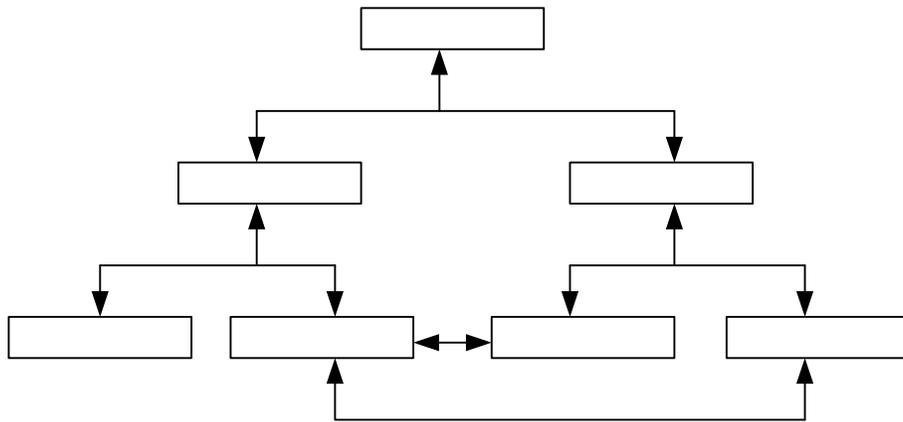
Sumber : Prihatna (2005:56)

Gambar II.15

Struktur Navigasi *Non Linear*

4. *Composite* (Campuran)

Komposit merupakan gabungan dari ketiga struktur sebelumnya, yaitu linier, hirarki dan non-linier. Struktur ini biasanya disebut struktur bebas. Maksudnya, jika didalam suatu tampilan membutuhkan percabangan maka dapat dibuat percabangan, dan bila dalam percabangan terdapat suatu tampilan yang sama kedudukannya maka dapat dibuat struktur linier dalam percabangan tersebut.



Sumber : Prihatna (2005:58)

Gambar II.16

Struktur Navigasi Campuran (*Composite*)

2.2. Analisa Perancangan Program

2.2.1 Tinjauan Kasus

Kursus Musik merupakan sarana tempat belajar untuk belajar musik dengan berbagai jenis alat musik yang di ajarkan nya banyak orang yang kesulitan untuk mencari dimana tempat kursus musik yang bagus dan berkualitas dengan menghabiskan banyak waktu, tenaga dan biaya yang tidak efisien karena harus dilakukan mencari ditempat kursus musik. Maka dari itu tujuan penulis membuat suatu sistem informasi dengan bersbasis *web* ini untuk mengatasi masalah efisiensi waktu, tenaga dan biaya sehingga Kursus Musik dapat lebih mudah berkomunikasi dan memberikan informasi dan tentunya semua orang pun dapat dengan mudah mengetahui informasi Kursus Musik dimanapun mereka berada dengan ada nya *website* Kursus Musik ini. *Website* ini pun dirancang sedemikian rupa sehingga para pengunjung mudah untuk mengakses nya dari segi *design* sehingga baik itu orang tua maupun anak – anak nya dapat mengakses *website* ini dengan baik.

2.2.2 Spesifikasi Rancangann web

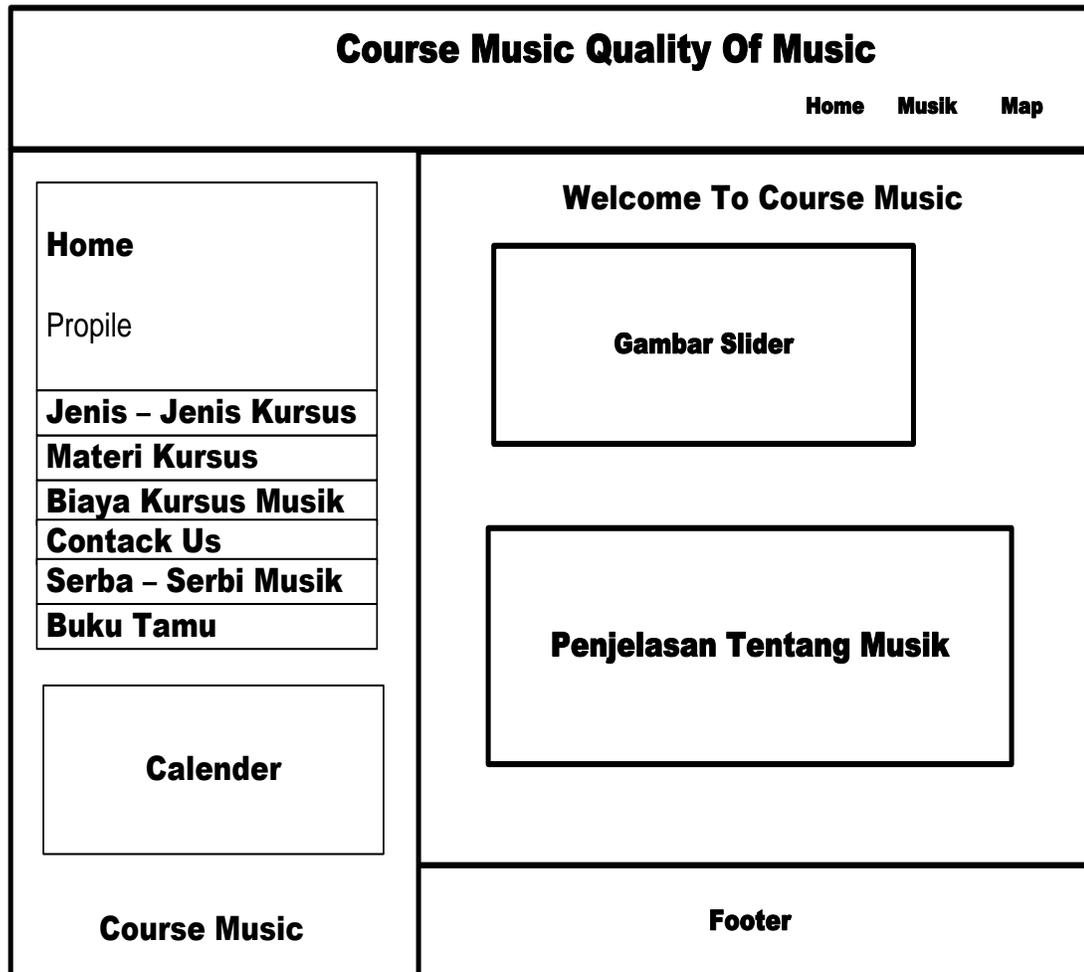
1. Rancangan Tampilan Web

Pada rancangan *website* ini penulis membuat bentuk keluaran atau rancangan tampilan dari halaman-halaman situs.

a. Halaman *Index (Home)*

Halaman ini merupakan halaman yang akan pertama kali tampil, apabila *website* ini pertama kali diakses. Halaman ini bisa di sebut halaman utama

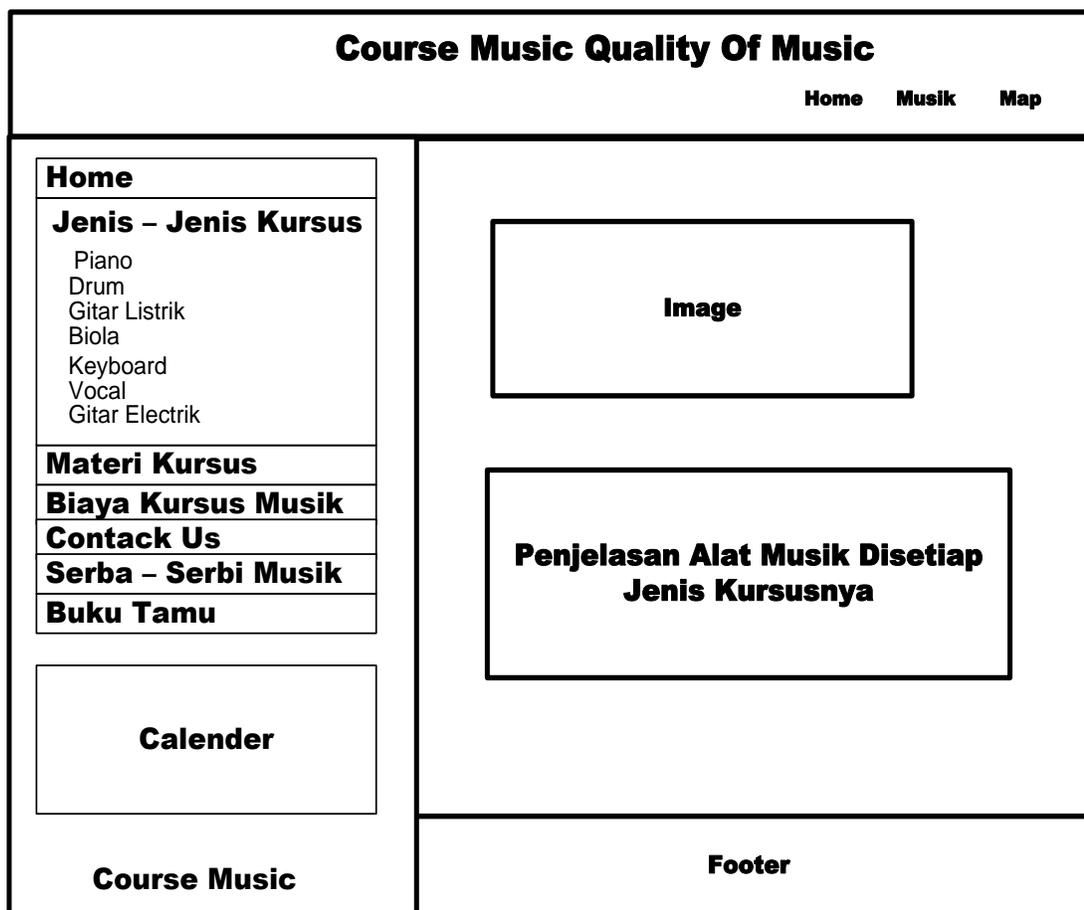
karena di dalam halaman ini terdapat banyak *link* yang akan menyambung ke halaman- halaman yang ada dalam *website*. Desain tampilan halaman akan seperti berikut :



Gambar II.17.
Rancangan Halaman *Index*

b. Halaman Jenis - Jenis Kursus

Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan Jenis – Jenis Alat Kursus seperti piano drum gitar dan lain – lain dimana halaman ini langsung pada halaman yg akan dituju dengan tampilan di sisi tengah informasi Kursusnya dan dibawah menu jenis - jenis alat musik atau sebelah kiri smw jenis Kursusnya. Desain tampilan halaman akan seperti berikut :

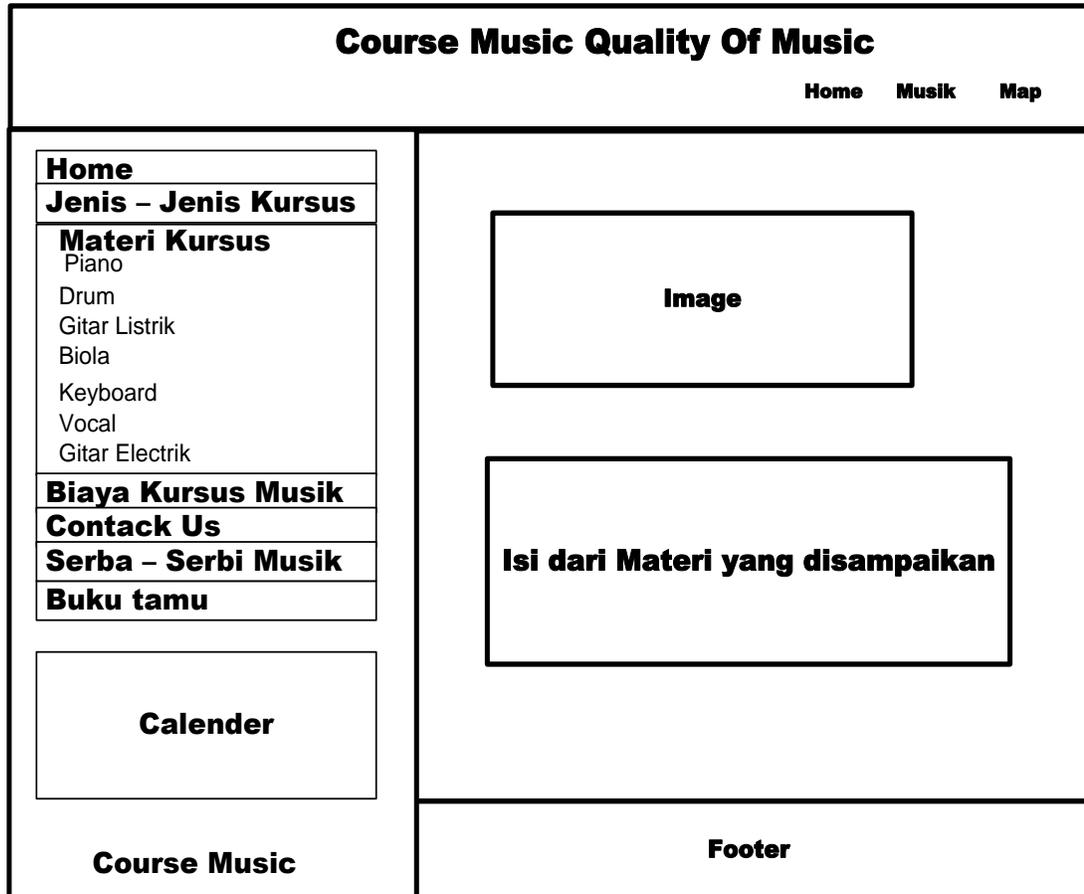


Gambar II.18.

Rancangan Halaman Jenis – Jenis Kursus

c. Halaman Materi Kursus

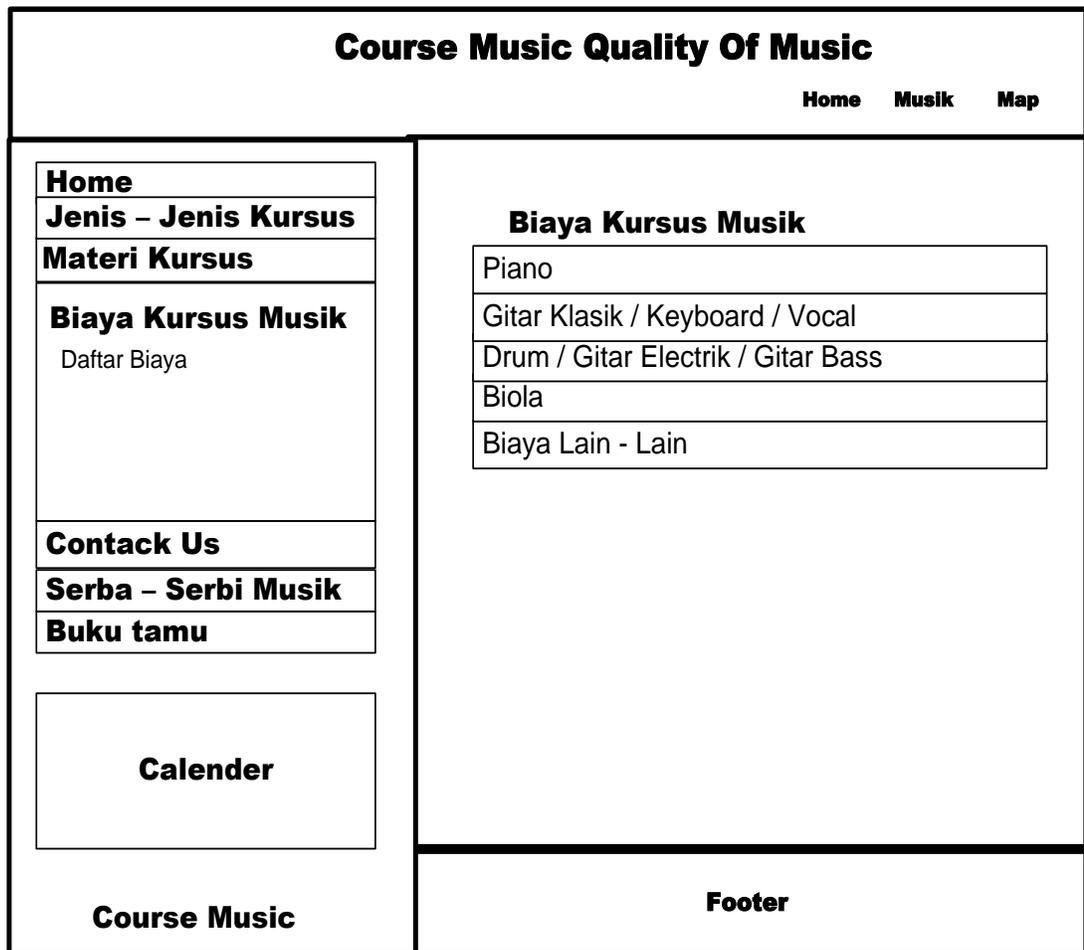
Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan Materi apa saja yang akan dikuasai oleh murid disetiap jenis alat musik yang diikuti. Desain tampilan halaman seperti berikut :



Gambar II.19.
Rancangan Halaman Materi Kursus

d. Halaman Biaya Kursus Musik

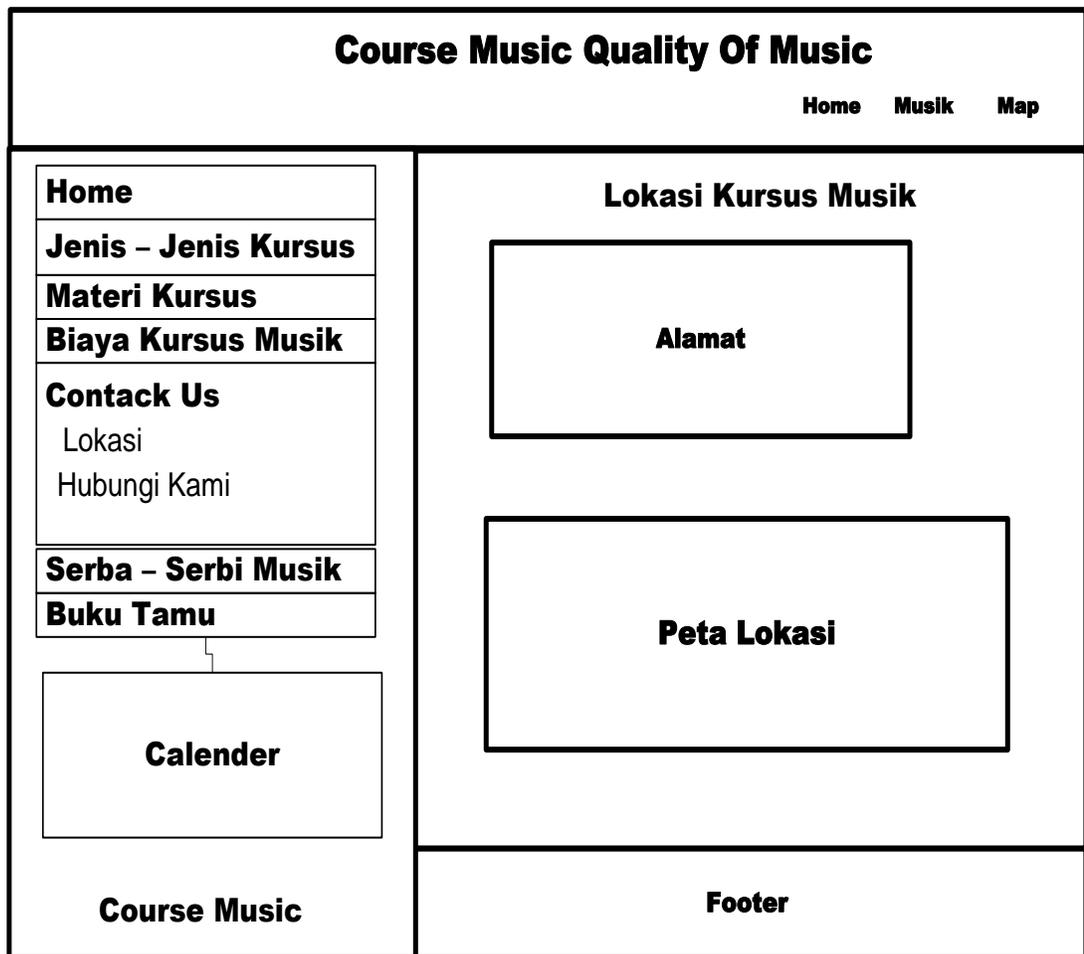
Halaman ini merupakan halaman yang berisi kumpulan Daftar Biaya Kursus Musik berdasarkan jenis kursus musik yang di ikuti. Desain tampilan halaman seperti berikut :



Gambar II.20.
Rancangan Halaman Biaya Kursus musik

e. Halaman *Contact Us*

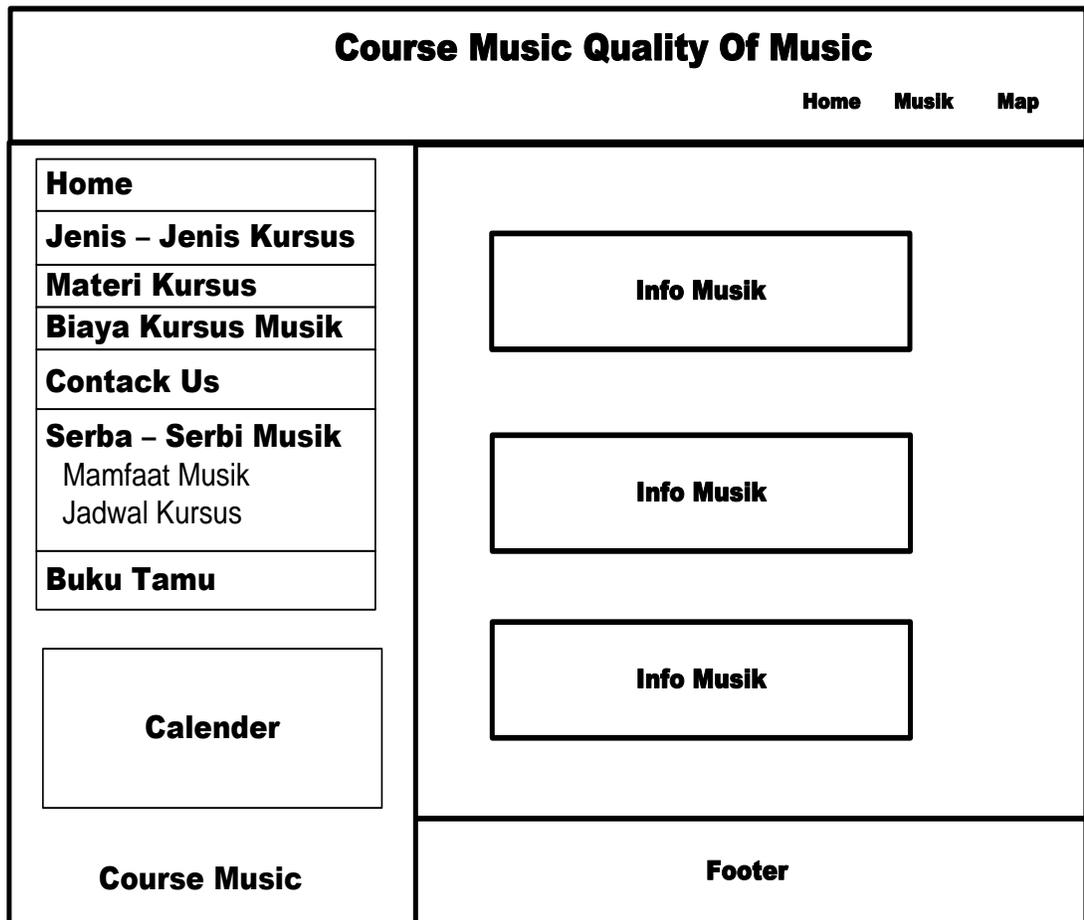
Halaman ini merupakan halaman yang berisi link Lokasi tempat kursus dan link Hubungi Kami untuk mengetahui informasi alamat dan contact telpon di kursus musik. Desain tampilan halaman seperti berikut :



Gambar II.21.
Rancangan Halaman Contact Us

f. Halaman Serba – Serbi Musik

Halaman ini merupakan halaman yang berisi bagi para pengunjung yang ingin berinteraksi dengan administrator dengan memberikan komentar maupun pertanyaan . Rancangan halaman buku tamu adalah sebagai berikut: Desain tampilan halaman seperti berikut :



Gambar II.22.
Rancangan Halaman Serba – Serbi Musik

g. Halaman Buku Tamu

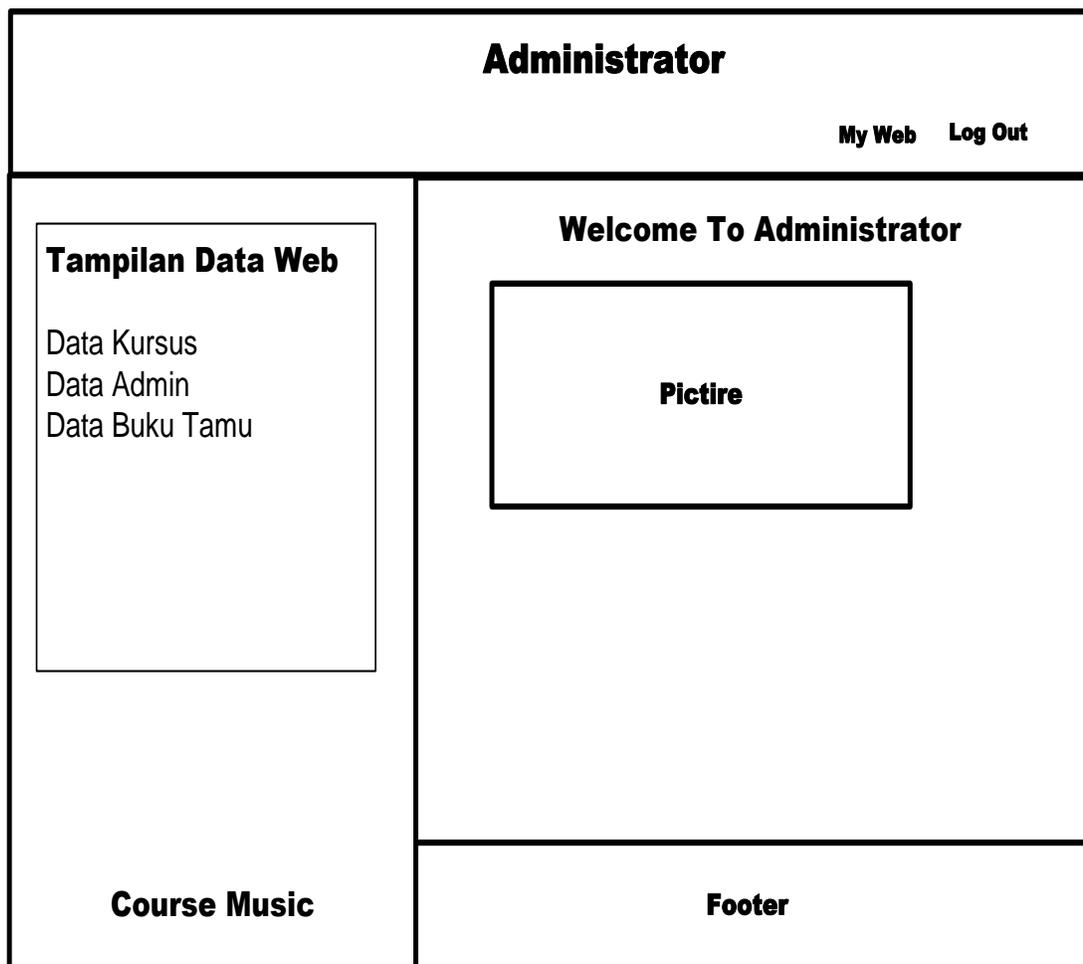
Halaman ini merupakan halaman yang berisi bagi para pengunjung yang ingin berinteraksi dengan administrator dengan memberikan komentar maupun pertanyaan . Rancangan halaman buku tamu adalah sebagai berikut: Desain tampilan halaman seperti berikut :

Course Music Quality Of Music	
Home Musik Map	
Silahkan Mengisi Buku Tamu	
Email	<input type="text"/>
Tgl Update	<input type="text"/>
Nama	<input type="text"/>
message	<input type="text"/>
Masukan 3 angka warna hitam	<input type="text"/>
Buku Tamu	
<input type="text" value="Isi Buku Tamu"/>	
<input type="text" value="Isi Buku Tamu"/>	
Footer	

Gambar II.23.
Rancangan Halaman Buku Tamu

h. Halaman Index Admin

Pada Halaman *index admin* ini merupakan halaman utama pada menu administrator. Pada halaman ini kita dapat memilih menu - menu yang ada di menu administrator yang diantaranya terdapat menu data kursus, data admin, data info, data bukutamu. Berikut Adalah tampilan halaman Index Admin :



Gambar II.24.
Rancangan Halaman Index Admin

2.2.3. Spesifikasi Program Web

Setelah perancangan *file* selesai, maka penulis akan melanjutkan perancangan spesifikasi program *web* yang merupakan penjelasan program-program yang akan dibuat dalam pengolahan data.

Adapun spesifikasi program *web* dalam perancangan program pada pembuatan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

a. Form Halaman Utama

Nama Program : *Index*

Akronim : *index.php*

Fungsi : Untuk menampilkan halaman utama

Bahasa Program : PHP

Bentuk Tampilan : Lihat lampiran A.1.

Proses :

- 1) Setelah memasukkan alamat URL maka halaman *index* akan ditampilkan.
- 2) Pilih *icon* yang ada di halaman *index* dengan cara klik menggunakan *mouse*.
- 3) Setelah memilih dan mengklik salah satu *icon* halaman maka halaman yang diklik sesuai judul akan muncul.
- 4) Di halaman *index* ini kita bisa melihat semua halaman.

b. Form Jenis – Jenis Kursus

Nama Program : Jenis – Jenis Kursus

Akronim : *aboutcourse.php*

Fungsi : Untuk menampilkan jenis - jenis kursus

Bahasa Program : PHP

Bentuk Tampilan : Lihat Lampiran A.2.

Proses :

- 1) Jika diklik pada *icon* Jenis – jenis Kursus akan tampil daftar jenis Kursus
- 2) Pada pada Jenis – Jenis Kursus jika diklik salah satu item musik akan tampil detail informasi secara langsung.

c. *Form* Materi Kursus

Nama Program : Materi kursus

Akronim : *aboutcourse.php*

Fungsi : Untuk menampilkan Materi Kursus

Bahasa Program : PHP

Bentuk Tampilan : Lihat Lampiran A.3.

Proses :

- 1) Jika diklik pada *icon* Materi Kursus akan tampil daftar Materi Kursus
- 2) Pada pada Materi Kursus jika diklik salah satu item musik akan tampil detail informasi secara langsung.

d. *Form* Biaya Kursus Musik

Nama Program : Biaya Kursus Musik

Akronim : *biaya_kursus.php, biaya_piano.php, bgitarvocal.php, bdrumgitar.php, biaya_biola.php, biaya_lain.php*

Fungsi : Untuk menampilkan halaman biaya Kurus Musik

Bahasa Program : PHP

Bentuk Tampilan : Lihat Lampiran A.4.

Proses :

- 1) Jika diklik Biaya Kursus Musik maka akan tampil *link* Daftar Biaya.
- 2) Didalam halaman Daftar Biaya terdapat *link* biaya kursus berdasarkan jenis kursusnya.
- 3) Jika ingin melihat biaya kursus musik langsung klik di Daftar biaya tersebut.

e. Form *Contact Us*

Nama Program : *Contact Us*

Akronim : lokasi.php, *contactus.php*

Fungsi : Untuk menampilkan halaman *Contact Us*

Bahasa Program : PHP

Bentuk Tampilan : Lihat Lampiran A.5.

Proses :

- 1) Jika diklik *Contact Us* maka akan tampil *link* Lokasi dan *link* Hubungi Kami.
- 2) Untuk mengetahui alamat Kursus Musik klik Lokasi.
- 3) *Link* hubungi kami untuk mengetahui contact center no telpon dan alamat *ym* di kursus musik.

f. Form Serba – Serbi Musik

- Nama Program : Serba – Serbi Musik
- Akronim : info_lengkap.php, aboutcourse.php, detail_info.php
- Fungsi : Untuk menampilkan Mamfaat Kursus dan Jadwal Kursus
- Bahasa Program : PHP
- Bentuk Tampilan : Lihat Lampiran A.6.
- Proses :
- 1) Jika diklik Serba – Serbi Musik maka akan tampil *link* Mamfaat Musik dan Jadwal Kursus.
 - 2) Didalam Halaman Mamfaat Musik akan ada tampilan gambar dan info jika mengklik *Read More* akan menampilkan info musik keseluruhan
 - 3) Jika mengklik halaman jadwal kursus akan masuk ke halaman jadwal kursus.

g. Form Buku Tamu

- Nama Program : Buku Tamu
- Akronim : bukutamu.php
- Fungsi : Untuk mengisi buku tamu dan untuk menampilkan daftar pesan buku tamu
- Bahasa Program : PHP
- Bentuk Tampilan : Lihat Lampiran A.7.
- Proses :

- 1) Klik buku tamu maka akan tampil *link* Isi Buku Tamu.
- 2) Isi semua *field* dan *captcha*, lalu tekan tombol kirim untuk menyimpan data dan setelah itu muncul pesan buku tamu dibawahnya.

h. Form *Login*

Nama Program	: <i>Login</i>
Akronim	: <i>login_admin.php</i>
Fungsi	: Sebagai pintu masuk menuju ke halaman <i>Index Admin</i>
Bahasa Program	: PHP
Bentuk Tampilan	: Lihat Lampiran A.8.
Proses	:

- 1) Setelah memasukkan alamat URL maka halaman *login* akan tampil.
- 2) Masukkan *Email* dan *Password*, klik tombol *Login* untuk masuk ke halaman *Index Admin*.
- 3) Jika *Email* dan *Password* benar maka akan menuju ke halaman *Index Admin*.
- 4) Jika *Email* dan *Password* salah maka akan kolom *Email* dan *Password* akan kosong dan kembali menuju halaman *Login Admin*.

i. Form Data Kursus

Nama Program	: Data Kursus
Akronim	: <i>Data_kursus.php</i>

Fungsi : Untuk menampilkan jenis jenis - kursus dan materi kursus, menambah, edit dan menghapus jenis - kursus dan materi kursus.

Bahasa Program : PHP

Bentuk Tampilan : Lihat Lampiran A.9.

Proses :

- 1) Klik *Edit* untuk mengedit data, maka akan tampil halaman berikutnya yaitu halaman Edit Kursus.
- 2) Isi *field* yang akan dirubah lalu klik tombol *Update* untuk menyetujui perubahan data.
- 3) Pada *link delete* untuk menghapus data kursus secara otomatis data akan terhapus dari *database*.
- 4) Klik *link Input* data kursus untuk menampilkan halaman untuk menambah data baru.
- 5) Input *field*, lalu tekan tombol *insert record* untuk menyimpan data .

j. Form Data *Admin*

Nama Program : Data *Admin*

Akronim : Data_*Admin.php*

Fungsi : Untuk menampilkan daftar admin menambah, menghapus admin.

Bahasa Program : PHP

Bentuk Tampilan : Lihat Lampiran A.10.

Proses :

- 1) Klik *link input admin* untuk menambah data *admin* baru.
- 2) Pada *link delete* untuk menghapus data Admin secara *otomatis* data *admin* akan terhapus dari *database*.

k. Form Data Info

Nama Program : Data Info

Akronim : Data_info.php

Fungsi : Untuk menampilkan data info tentang musik yang berada pada halaman mamfaat musik, menambah, edit dan menghapus data info..

Bahasa Program : PHP

Bentuk Tampilan : Lihat Lampiran A.11.

Proses :

- 1) Klik *Edit* untuk mengedit data, maka akan tampil halaman berikutnya yaitu halaman Edit Info.
- 2) Isi *field* yang akan dirubah lalu klik tombol *insert record* untuk menyetujui perubahan data.
- 3) Pada *link delete* untuk menghapus data info secara otomatis data akan terhapus dari *database*.
- 4) Klik *link Input* data info lagi untuk menampilkan halaman untuk menambah data baru.
- 5) Input *field*, lalu tekan tombol *insert record* untuk menyimpan data .

1. Form Data Buku Tamu

Nama Program : Data Buku Tamu

Akronim : data_bukutamu.php

Fungsi : Untuk menampilkan data buku tamu.

Bahasa Program : PHP

Bentuk Tampilan : Lihat Lampiran A.12.

Proses :

- 1) Klik *link Data* Buku Tamu maka akan tampil halaman data buku tamu.
- 2) Pilih *Delete* maka akan menghapus data yang di pilih dan kembali ke halaman data buku tamu.

m. Form *Log Out*

Nama Program : *Log Out*

Akronim : log_out.php

Fungsi : Untuk menampilkan halaman keluar.

Bahasa Program : PHP

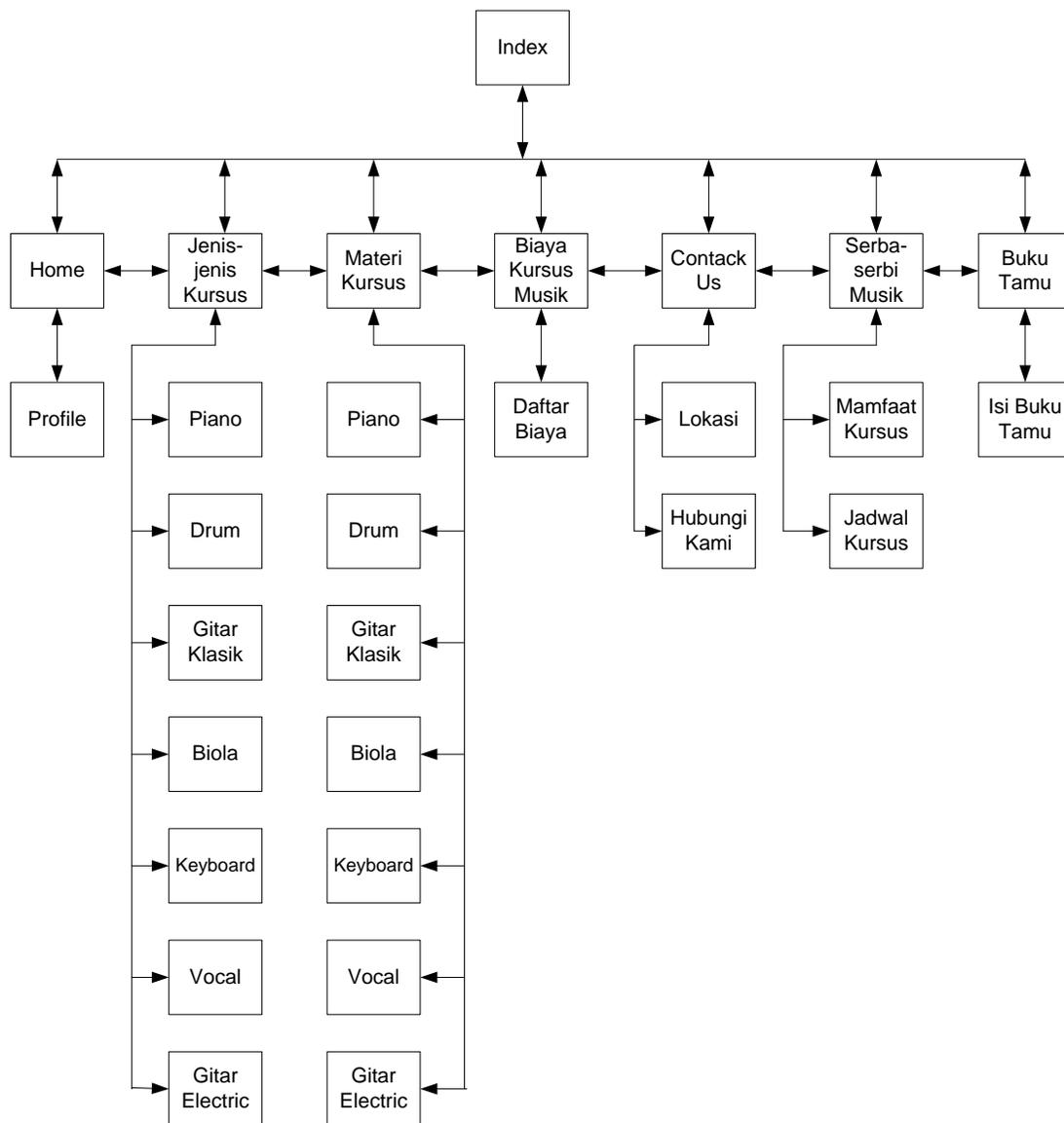
Bentuk Tampilan : Lihat Lampiran A.13.

Proses :

- 1) Klik *link Log Out* maka akan tampil halaman keluar.
- 2) Lalu klik kembali *link log out* dan secara otomatis akan keluar halaman admin dan berada pada halaman index.

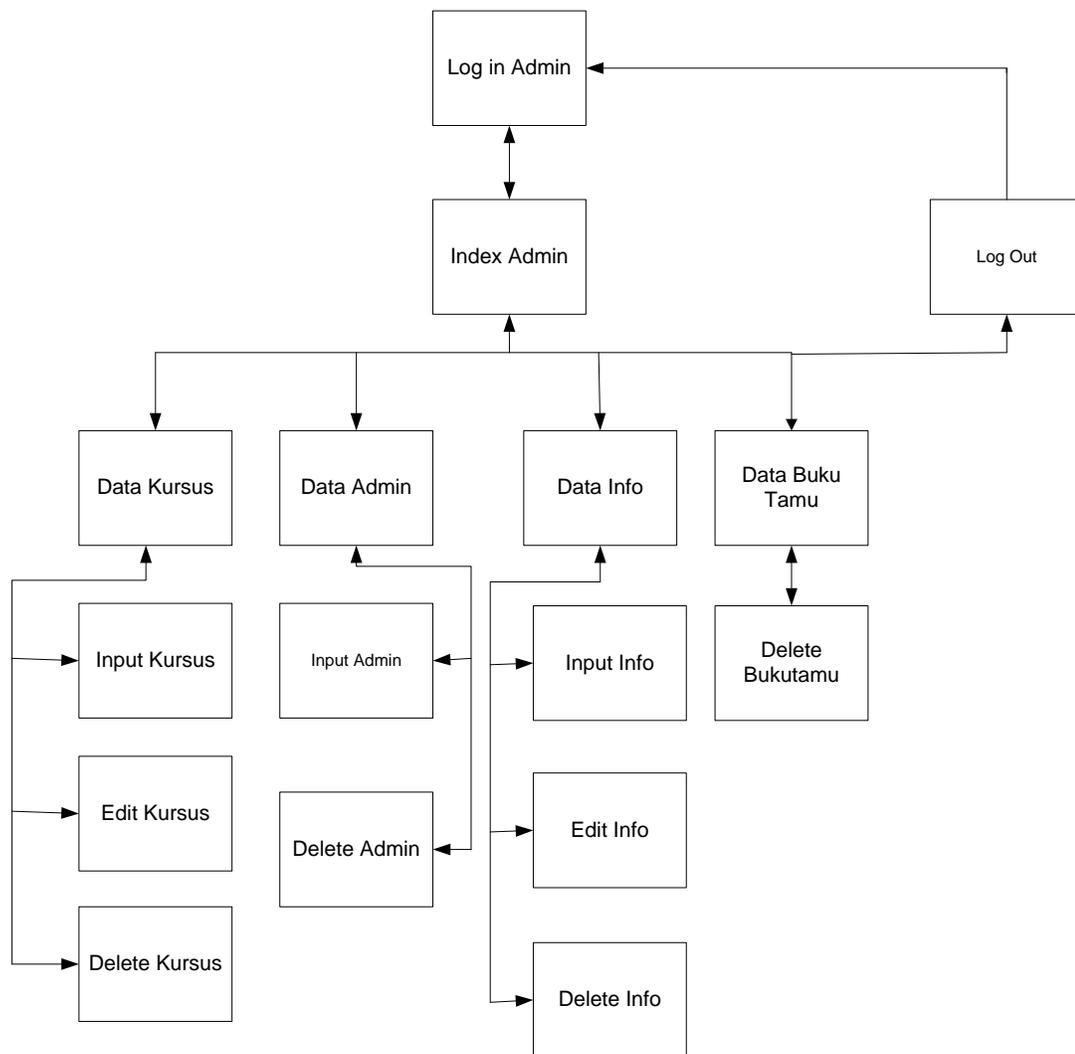
2.2.4. Struktur Navigasi Web

Struktur navigasi *website* digunakan untuk menggambarkan secara garis besar isi dari seluruh situs *web* dan menggambarkan bagaimana hubungan antara isi-isi tersebut. Struktur navigasi *website* Sistem informasi Kursus Musik ini adalah struktur navigasi campuran (*composite*). Pembuatan struktur navigasi *website* ini akan sangat membantu nantinya ketika akan membuat rancangan seluruh halaman *web*. Struktur navigasi *website* yang baik adalah mampu memberitahukan kepada pengunjung tentang lokasi mereka sekarang, lokasi-lokasi yang bisa di kunjungi dari lokasi sekarang.



Gambar II.25.

Struktur Navigasi Website Halaman *Index*



Gambar II.26.

Struktur Navigasi Website Halaman Admin

2.2.5. Spesifikasi File

Spesifikasi *file* merupakan penjelasan mengenai bentuk-bentuk *file database* yang digunakan untuk pengolahan proses *database*. Adapun nama *database* yang digunakan adalah *my_music.sql*. Spesifikasi *file* dalam pengolahan data pada *website* ini adalah sebagai berikut :

1. Spesifikasi *File Admin*

Nama <i>File</i>	: <i>Admin</i>
Akronim	: <i>admin.frm, admin.myd, admin.myi</i>
Tipe <i>file</i>	: <i>File master</i>
Organisasi <i>File</i>	: <i>Random access</i>
Panjang <i>Record</i>	: 110 Karakter
Media	: <i>Harddisk</i>
Filed kunci	: <i>Email_admin</i>
<i>Software</i>	: <i>MySQL</i>

Tabel II.1.

Struktur *tabel Admin*

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	lebar	Dec	Keterangan
1.	<i>Email Admin</i>	<i>email_admin</i>	<i>Varchar</i>	50	-	<i>Primary Key</i>
2.	Nama Admin	<i>nama_admin</i>	<i>Varchar</i>	30		
3.	<i>Password Admin</i>	<i>password_admin</i>	<i>Varchar</i>	30	-	-

2. Spesifikasi *File* Buku Tamu

Nama *File* : Buku Tamu

Akronim : buku_tamu.frm, buku_tamu.myd, buku_tamu.myi

Tipe *file* : *File master*

Organisasi *File* : *Random access*

Panjang *Record* : 200 Karakter

Media : *Harddisk*

Filed kunci : *Email*

Software : MySQL

Tabel II.2.

Struktur *tabel* Buku Tamu

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	lebar	Dec	Keterangan
1	<i>Email</i>	<i>email</i>	<i>Varchar</i>	100	-	Primary Key
2.	Tanggal <i>Update</i>	<i>tgl_upddate</i>	<i>Datetime</i>	-	-	Foreign Key
3.	Nama	<i>nama</i>	<i>Varchar</i>	100	-	-
4.	<i>Message</i>	<i>message</i>	<i>Blob</i>	-	-	-

3. Spesifikasi *File* Couse

Nama *File* : *Course*

Akronim : *course.frm, course.myd, course.myi*

Tipe *file* : *File master*

Organisasi *File* : *Random access*

Panjang *Record* : 260 Karakter

Media : *Harddisk*

Filed kunci : ID_Kursus

Software : MySQL

Tabel II.3.

Struktur *tabel course*

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	lebar	Dec	Keterangan
1	ID Kursus	<i>id_admin</i>	Int	5	-	Primary Key
2	jenis Kursus	jenis_kursus	Varchar	50	-	-
3	Penjelasan	penjelasan	Blob	-	-	-
4	Gambar Kursus	gambar_kursus	Varchar	100	-	-
5	Tanggal Update	<i>tgl_update</i>	Datetime	-	-	-
6	ID Admin	<i>id_admin</i>	Varchar	100	-	-

2.3. Spesifikasi Sistem Komputer

Spesifikasi sistem komputer yang dipakai dalam merancang *web* ini adalah terdiri dari perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) dan sebagai sarana pendukung program tersebut, yaitu sebagai berikut :

1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras terdiri dari semua peralatan – peralatan perangkat keras komputer yang digunakan untuk pengolahan sistem *database*.

Berikut ini adalah penjelasan mengenai spesifikasi perangkat keras yang mendukung dalam pembuatan aplikasi program yang penulis buat, yaitu:

- Processor : Intel Core I3
- Memory : 1 GB
- Harddisk : 10 G Bytes 5200 rpm

- Keyboard : Standard Keyboard
- Mouse : Standard Mouse / Optical
- Flash Disk : 512 Mb
- Monitor : SVGA
- Printer : Hp Officejet j3608

2. Perangkat Lunak (*Software*)

Bagian penting yang ikut mendukung program adalah perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam mengeksekusi program aplikasi serta sistem operasi yang digunakan untuk menjalankan program tersebut.

Adapun perangkat lunak (*software*) yang digunakan penulis dalam tugas akhir ini adalah yang terdiri dari :

- Sistem operasi : *Windows 7 Ultimate*
- Program Aplikasi Design : *Adobe Dreamweaver CS4 dan Adobe Photoshop CS4*
- Bahasa *script* : *PHP*
- Web Server* : *Xampp*
- Web Browser* : *Mozilla Firefox 11.0*
- Database* : *SQLyog Enterprise*